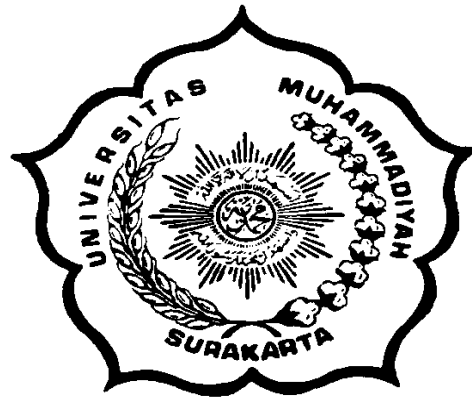


**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI POKOK
MATERI GERAK TUMBUHAN MENGGUNAKAN STRATEGI
INQUIRING MINDS WANT TO KNOW DENGAN MEDIA
GAMBAR PADA SISWA KELAS VIII E SMP NEGERI
2 SAWIT TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Biologi



Diajukan Oleh :

YULI WIDYASTUTI
A 420 080 110

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI POKOK
MATERI GERAK TUMBUHAN MENGGUNAKAN STRATEGI
INQUIRING MINDS WANT TO KNOW DENGAN MEDIA
GAMBAR PADA SISWA KELAS VIII E SMP NEGERI
2 SAWIT TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**Yuli Widvastuti
Jurusan Pendidikan Biologi FKIP UMS**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar biologi pokok materi gerak tumbuhan dengan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012. Manfaat penelitian ini adalah 1) memberikan pengetahuan bagi guru tentang pentingnya strategi pembelajaran aktif yang menarik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, 2) memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, 3) menambah pengetahuan dan pemahaman tentang strategi pembelajaran aktif *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar. Strategi *Inquiring Minds Want to Know* adalah strategi yang digunakan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa untuk berpendapat terhadap suatu persoalan. Media gambar digunakan karena sederhana, mudah dibuat, mudah dipahami dan menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terlaksana sebanyak 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Sumber data diperoleh dari keaktifan dan hasil (aspek afektif dan kognitif) belajar siswa. Penelitian ini diawali menyampaikan materi dengan menggunakan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar yang di akhiri kesimpulan dan pelaksanaan pos tes di setiap siklusnya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan pada siklus I sebesar 27,58 (kategori berminat) menjadi 32,85 (kategori sangat berminat) dan hasil belajar (aspek afektif dan aspek kognitif) di setiap siklus. Sebelum pelaksanaan tindakan sebanyak 8 siswa (30,77%) yang dapat mencapai nilai KKM (70), siklus I meningkat menjadi 19 siswa (73,08%) dan pada siklus II sebesar 25 siswa (96,15%). Hasil belajar nilai kognitif rata-rata kelas sebelum pelaksanaan tindakan 59,42 meningkat pada siklus I yaitu 71,73 dan pada siklus II menjadi 85,19. Rata-rata aspek afektif, nilai pada kondisi awal, siklus I 22,38 (kategori berminat) dan siklus II 26,85 (kategori berminat) mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok materi gerak tumbuhan kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kata kunci: Keaktifan, hasil belajar, *strategi inquiring minds want to know* dan media gambar

PENDAHULUAN

Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri individu adalah dalam aspek *skill*, kebiasaan, sikap, pengetahuan atau pengertian. Tugas guru ialah membantu siswa mencapai tujuan belajar. Agar tujuan pengajaran tercapai, mutlak diperlukan perencanaan yang matang dan teliti (Ismawati, 2010: vii).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit terdiri 26 siswa yang keaktifan dan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya permasalahan-permasalahan yaitu siswa yang memperhatikan guru sebanyak 14 siswa dari 26 siswa atau 53,85%, siswa memperhatikan siswa lain memberi penjelasan (jawaban) 11 siswa dari 26 siswa atau 42,31%, siswa berani bertanya kepada guru 7 siswa dari 26 siswa atau 26,92%, siswa mencatat materi 20 siswa dari 26 siswa atau 76,92% dan siswa menghargai jawaban teman 8 siswa dari 26 siswa atau 30,77%. Siswa yang aktif akan semakin aktif begitu sebaliknya siswa yang pasif akan semakin pasif. Dalam kondisi seperti

ini metode ceramah sering digunakan guru. Nilai rata-rata yang masih kurang dari KKM (≥ 70) yaitu 59,42 yang mencapai prosentase ketuntasan KKM (≥ 70) sebanyak 8 siswa dari 26 siswa atau 30,77. Permasalahan yang disebutkan di atas merupakan masalah dan perlu adanya inovasi strategi pembelajaran dikelas agar permasalahan tersebut dapat teratasi.

Agar keaktifan peserta didik meningkat dan memperoleh hasil belajar yang maksimal, guru harus menciptakan strategi yang menarik dan tepat, sehingga materi pelajaran selalu tampak menarik tidak membosankan. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah strategi pembelajaran aktif *inquiring minds want to know* dan penggunaan media gambar.

Inquiring minds want to know merupakan strategi pembelajaran. Strategi sederhana ini dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik dengan meminta untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan. Biasanya peserta didik

cenderung diam ketika diajak untuk membahas materi-materi yang belum terpecahkan pada pertemuan sebelumnya jika diminta untuk menjawab secara bersama-sama satu kelas (Zaini, dkk.2008:28-29).

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru. Media tersebut meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparasi, dan (slide)), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif) (Arsyad, 2009:3).

Melalui Penelitian Tindakan Kelas diharapkan ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran biologi di SMP Negeri 2 Sawit. Dengan demikian pembelajaran biologi

melalui strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas judul penelitian sebagai berikut: “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Pokok Materi Gerak Tumbuhan Menggunakan Strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012”

Permasalahan dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pokok materi gerak tumbuhan siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012”?

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar biologi pokok materi gerak tumbuhan dengan strategi pembelajaran aktif *inquiring*

minds want to know dengan media gambar pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai masukan dalam rangka: memberikan pengetahuan bagi guru tentang pentingnya strategi pembelajaran aktif yang menarik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, menambah pengetahuan dan pemahaman tentang strategi pembelajaran aktif *inquiring minds want to know* dengan media gambar.

METODE PENELITIAN.

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sawit. Waktu penelitian pelaksanaan kegiatan sejak persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian secara keseluruhan dilakukan selama kurang lebih 7 bulan, yaitu sejak

bulan November 2011 sampai dengan Mei 2012. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara: metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, metode tes dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dimana data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilengkapi dengan analisis rata-rata nilai kognitif dan nilai afektif siswa.

Indikator Pencapaian dalam penelitian ini diharapkan hasil belajar (aspek kognitif) pada pembelajaran biologi yang sebelumnya hanya 59,42% siswa yang dapat mencapai batas ketuntasan minimal dari semua siswa kelas VIII E SMP N 2 Sawit yaitu sebanyak 26 siswa, akan mengalami peningkatan menjadi 85% siswa yang dapat mencapai nilai ketuntasan KKM (≥ 70).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

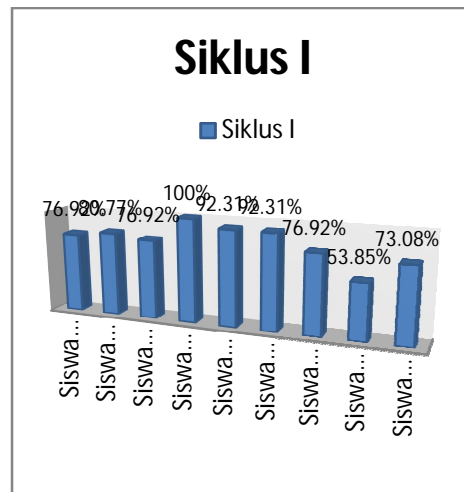
Berdasarkan pengamatan penilaian keaktifan pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.1 rata-rata

nilai keaktifan siklus I 27,58 termasuk katagori berminat.

Tabel 4.1. Hasil Observasi keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Indikator Siklus I	Ketercapaian
1	Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan guru menerangkan materi	76,92 %
		Siswa memperhatikan siswa lain memberi penjelasan (jawaban)	80,77 %
2	Kegiatan Lisan	Siswa berani bertanya kepada guru	76,92 %
		Siswa memberi tanggapan jawaban dari guru maupun teman	100%
3	Kegiatan Mendengarkan	Siswa mendengarkan penjelasan guru	92,31 %
		Siswa mendengarkan penjelasan dari teman	92,31 %
4	Kegiatan Menulis	Siswa mencatat materi pelajaran	76,92 %
5	Kegiatan Menggambar	Siswa menggambar materi yang disampaikan guru	53,85 %
6	Kegiatan Emosial	Siswa menghargai jawaban teman	73,08 %
Rata-rata ketercapaian			80,34 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata ketercapaian tiap indikator keaktifan siswa sebesar 80,34% dan rata-rata kelas keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah 27,58 masuk katagori berminat. Prosentase keaktifan siklus I disajikan pada gambar 4.1



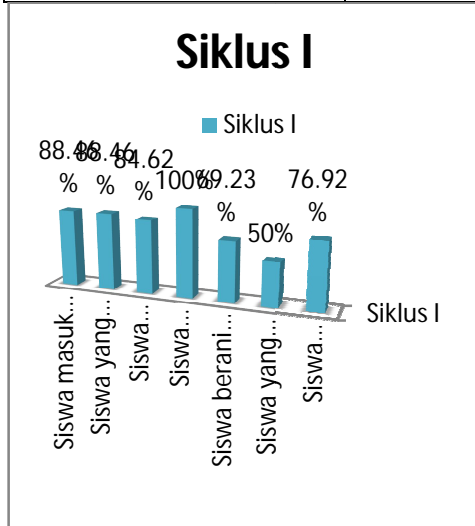
Gambar 4.1 Diagram Batang Keaktifan Belajar Siswa

Penilaian perilaku afektif pada siklus I dapat diketahui bahwa rata-rata kelas nilai afektif siswa pada pembelajaran siklus I adalah 22,38 termasuk kategori berminat. Ketercapaian persentase aspek afektif setiap indikator pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Ketercapaian Persentase Aspek Afektif Siswa Siklus I.

No	Indikator	Ketercapaian
1	Jumlah siswa masuk kelas tepat waktu	88,46%
2	Jumlah siswa yang membawa buku pelajaran	88,46%
3	Jumlah siswa berebut pertanyaan (mengacungkan jari)	84,62%
4	Jumlah siswa memakai tanda pengenal	100%
5	Jumlah siswa berani menunjuk gambar ke	69,23%

	depan	
6	Jumlah siswa yang tidak ngobrol sendiri atau bermain HP	50%
7	Jumlah siswa mengerjakan soal tes secara mandiri	76,92%
Rata-rata ketercapaian tiap indikator		79,67%

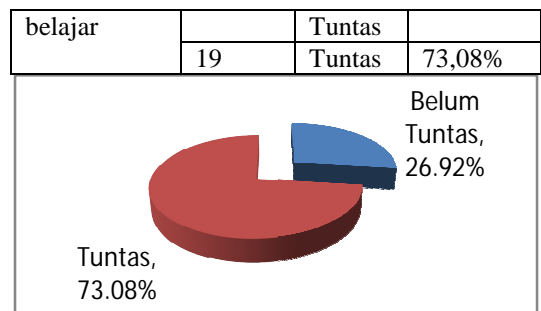


Gambar 4.2 Diagram Batang Persentase Ketercapaian Aspek Afektif

Prosentase hasil penilaian kognitif produk pada siklus I adalah siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 70) sebanyak 19 siswa dari 26 siswa atau 73.08% dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 7 siswa dari 26 siswa atau 26,92 %. Hasil Aspek Kognitif pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Hasil Tes Kognitif Siklus I

Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Kategori	Prosentase
Ketuntasan	7	Belum	26,92%



Gambar 4.1 Diagram Pie Aspek Kognitif Siswa Siklus I

Tabel 4.4 Ketercapaian Siklus I

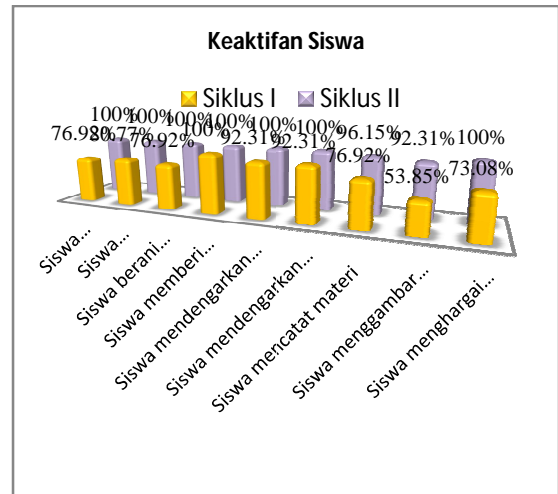
No	Aspek yang Dinilai	Ketercapaian
1	Keaktifan Siswa	27,58 (berminat)
2	Aspek Afektif	22,38 (berminat)
3	Aspek Kognitif	73,08%

Berdasarkan ketercapaian pada siklus I aspek kognitif siswa hanya mencapai 73,08%, sedangkan indikator pencapaian sebesar 85% belum tercapai. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar (aspek afektif dan kognitif) perlu adanya revisi atau perbaikan ke tindakan siklus II.

Hasil observasi siklus II (aspek kognitif) siswa meningkat 96,15% sudah mencapai nilai KKM (≥ 70) dengan nilai rata-rata keaktifan kelas siklus II mengalami peningkatan sebesar 32,85 termasuk kategori sangat berminat.

Tabel 4.5 Perbandingan Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan II

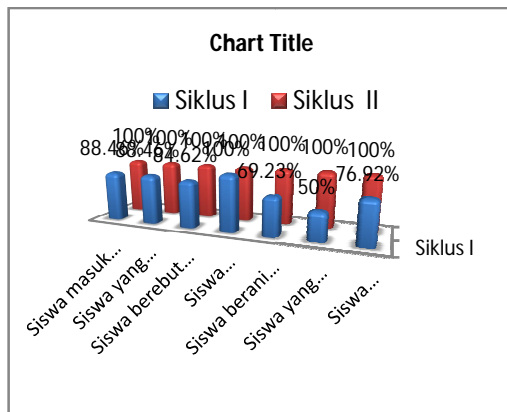
No	Aspek	Indikator	Ketercapaian	
			Siklus I	Siklus II
1	Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan guru menerangkan materi	76,92%	100%
		Siswa memperhatikan siswa lain memberi penjelasan (jawaban)	80,77%	100%
2	Kegiatan Lisan	Siswa berani bertanya kepada guru	76,92%	100%
		Siswa memberi tanggapan jawaban dari guru maupun teman	100%	100%
3	Kegiatan mendengarkan	Siswa mendengarkan penjelasan guru	92,31%	100%
		Siswa mendengarkan penjelasan dari teman	92,31%	100%
4	Kegiatan menulis	Siswa mencatat materi pelajaran	76,92%	96,15%
5	Kegiatan menggambar	Siswa menggambar materi yang disampaikan guru	53,85%	92,31%
6	Kegiatan emosional	Siswa menghargai jawaban teman	73,08%	100%
Rata-rata Ketercapaian			80,34%	98,72%



Gambar 4.3 Diagram Batang Keaktifan Siswa

Tabel 4.7 Ketercapaian Prosentase Aspek Afektif Siklus I dan II

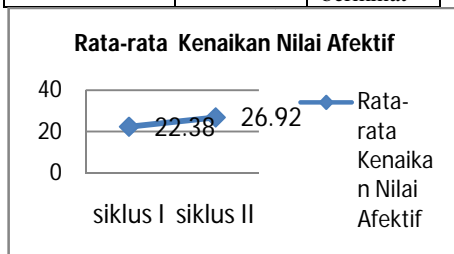
No	Kondisi	Ketercapaian	
		Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa masuk kelas tepat waktu	88,46%	100%
2	Jumlah siswa yang membawa buku pelajaran	88,46%	100%
3	Jumlah siswa berebut pertanyaan (mengacungkan jari)	84,62%	100%
4	Jumlah siswa memakai tanda pengenal	100%	100%
5	Jumlah siswa berani menunjuk gambar ke depan	69,23%	100%
6	Jumlah siswa yang tidak ngobrol sendiri atau bermain HP	50%	100%
7	Jumlah siswa mengerjakan soal post tes secara mandiri	76,92%	100%
Rata-rata ketercapaian tiap indikator		79,67%	100%



Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Prosentase Aspek Afektif Siklus I dan II

Tabel 4.8. Nilai Rata-rata Aspek Afektif

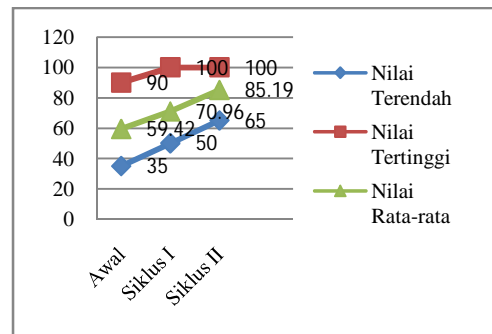
Keterangan	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata kelas	22,38	26,92
Kriteria	Berminat	Sangat berminat



Gambar 4.1 Diagram Line Rata-rata Nilai Afektif

Tabel 4.9 Hasil Belajar Nilai Kognitif Siklus I dan II

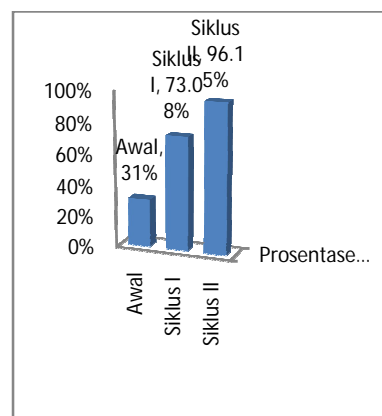
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata
Awal	35	90	59,42
Siklus I	50	100	70,96
Siklus II	65	100	85,19



Gambar 4.2 Diagram Line Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Tabel 4.10. Prosentase Ketuntasan

Kondisi	Banyak Siswa	Prosentase (%)
Awal	8	30,77%
Siklus I	19	73,08%
Siklus II	25	96,15%



Gambar 4.6 Diagram Batang Prosentase Ketuntasan

Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa rata-rata keaktifan ($32,85 > 27,58$) hasil belajar (aspek afektif dan aspek kognitif) siswa dalam siklus II lebih tinggi dari siklus I aspek kognitif ($85,19 > 71,73 > 59,42$) maupun aspek afektif ($26,92 > 22,38$). Peningkatan

keaktifan dan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar (afektif dan kognitif) siswa.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada siklus I yaitu meliputi keaktifan dan hasil belajar (aspek afektif dan aspek kognitif) diperoleh hasil bahwa pada keaktifan penilaian sikap siswa berupa: a) siswa yang memperhatikan guru menerangkan materi sebanyak 20 siswa dari 26 siswa atau 76,92%, b) siswa yang memperhatikan siswa lain memberi penjelasan 21 siswa dari 26 siswa atau 80,77%, c) siswa berani bertanya kepada guru 20 siswa dari 26 siswa atau 76,96%, d) siswa memberi tangapan jawaban dari guru maupun teman 26 siswa dari 26 siswa atau 100%, e) siswa mendengarkan penjelasan guru 24 siswa dari 26 siswa atau 92,31%, f) siswa mendengarkan penjelasan dari

temen 24 siswa dari 26 siswa atau 92,31%, g) siswa mencatat materi 20 dari 26 siswa atau 76,92%, h) siswa mengambar materi yang disampaikan 14 dari 26 siswa atau 53,85% dan siswa menghargai jawaban teman 19 dari 26 siswa atau 73,8%. Aspek kognitif penilaian diambil dari nilai pos tes yang dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Nilai hasil belajar kognitif siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit pada siklus I siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dari 26 siswa atau 26,92% dengan nilai rata-rata 71,73. Dimana pada awal observasi diperoleh hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 19 siswa dari 26 siswa atau 73,08% dengan nilai rata-rata 59,42. Dari hasil observasi dan dari hasil penilaian pada siklus I ini dapat dilihat bahwa nilai aspek kognitif siswa mengalami peningkatan.

Pada penilaian perilaku afektif siklus I dapat diketahui: 1) siswa masuk kelas tepat waktu sebanyak 23 siswa dari 26 siswa atau 88,46%, 2) siswa membawa buku pelajaran sebanyak 23 siswa dari 26 siswa atau 88,46%, 3) siswa berebut

pertanyaan (mengacungkan jari sebanyak 22 siswa dari 26 siswa atau 84,62%, 4) siswa selalu memakai tanda pengenal sebanyak 26 siswa dari 26 siswa atau 100%, 5) siswa berani menunjuk gambar sebanyak 18 siswa dari 26 siswa atau 69,23%, 6) siswa tidak mengobrol sendiri atau bermain HP sebanyak 13 siswa dari 26 siswa atau 50% dan 7) siswa mengerjakan soal post tes sebanyak 20 siswa dari 26 siswa atau 76,92%. Rata-rata nilai afektif adalah 22,38 yaitu termasuk termasuk kategori berminat. Prosentase hasil penilaian kognitif produk pada siklus I adalah siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 70) sebanyak 19 siswa dari 26 siswa atau 73,08% dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 7 siswa dari 26 siswa atau 26,92%.

Penilaian hasil belajar aspek kognitif pada siklus II diperoleh hasil bahwa siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 1 siswa dari 26 siswa atau 3,84%. Dari hasil penilaian kognitif ini dapat dilihat bahwa pada observasi awal sampai siklus II selalu mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata pada

observasi awal 59,42 meningkat pada siklus I 71,73 dan pada siklus II 85,19.

Keaktifan pada penelitian perilaku afektif siklus II dapat diketahui hasil penilaian keaktifan dapat dilihat bahwa pada siklus I sampai siklus II selalu mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 27,58 atau berminat dan pada siklus II yaitu 32,85 atau sangat berminat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Silkia Puspita Kencana yang berjudul “Strategi Pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* (Menggali Pikiran yang Ingin Tahu) dan *True or False* (Benar atau Salah) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dan *true or false* dapat memperbaiki proses belajar mengajar, hal ini didukung dengan peningkatan hasil belajar biologi pada siswa kelas X1 MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Eny Dwi Astuti yang berjudul "Penerapan Strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan Media Gambar *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/212". Kesimpulannya adalah 1) penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono tahun pelajaran 2011/2012, 2) penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono tahun pelajaran 2011/2012.

Dengan demikian terbukti bahwa pembelajaran dengan strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012 pada pokok materi gerak tumbuhan. Dengan strategi *inquiring minds*

want to know dengan media gambar hasil belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012 meningkat menjadi 96,15% dengan rata-rata kelas 85,19. Dengan strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan keaktifan siswa, serta meningkatkan keberanian siswa untuk berfikir dan mempresentasikan hasil jawabannya sehingga menjadikan suasana kegiatan pembelajaran lebih hidup, tidak membosankan dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hipotesis bahwa: Melalui penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi pada pokok materi gerak tumbuhan siswa kelas VIII E SMP N 2 Sawit tahun pelajaran 2011/2012 terbukti dan dapat diterima. Dimana pada kondisi awal sampai siklus II prosentase ketuntasan siswa selalu meningkat yaitu (aspek kognitif) dari 30,77%

meningkat menjadi 73,08% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 96,15% sedangkan indikator pencapaian dalam penelitian ini sebesar 85%. Aspek afektif pada siklus I dari 22,38 (kategori berminat) menjadi pada siklus II 26,92 (kategori sangat berminat). Keaktifan siswa juga meningkat dengan rata-rata pada siklus I 27,58 kategori berminat (katagori berminat) menjadi pada siklus II 32,85 (katagori sangat berminat).

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data secara keseluruhan baik nilai keaktifan dan hasil belajar (afektif dan kognitif), dapat diambil kesimpulan:

Ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar (aspek afektif dan aspek kognitif) biologi pokok materi gerak tumbuhan menggunakan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012 yaitu dengan perolehan rata-rata keaktifan dari

siklus I 27,58 (kategori berminat) menjadi 32,85 (kategori sangat berminat) pada siklus II dan hasil belajar (aspek kognitif) siswa dalam siklus II lebih tinggi dari siklus I penilaian aspek kognitif ($85,19 > 71,73 > 59,42$) maupun (aspek afektif) dari 22,38 (kategori berminat) pada siklus I menjadi 26,92 (kategori sangat berminat) pada siklus II.

Implikasi

1. Praktis, dalam penelitian yang menggunakan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media gambar pada pokok materi gerak tumbuhan pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sawit Tahun Pelajaran 2011/2012 ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran biologi.
2. Teoritis, berdasarkan hasil penelitian bersama, guru dan siswa dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Saran

1. Kepada guru: a. guru hendaknya memotivasi siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, b. guru hendaknya memantau siswa saat menggunakan strategi *inquiring minds want to know* dengan

- media gambar agar setiap tahap dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar.
2. Kepada sekolah: a. sekolah hendaknya dapat menggunakan acuan penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar demi tercapainya ketuntasan belajar siswa dan berfikir kritis siswa, b. sekolah hendaknya menggunakan strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar ini sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas sekolah dan ketuntasan belajar siswa.
 3. Kepada peneliti selanjutnya: a. kepada peneliti selanjutnya diharapkan mencari materi lain selain materi gerak tumbuhan yang cocok digunakan dengan strategi *inquiring minds want to know* dengan media gambar. b. kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih bisa mengembangkan penggunaan strategi ini dengan media-media lain, misalnya saja cerita bergambar, makromedia flash dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Dwi Eny. 2012. *Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiring Minds Want to Know dengan Media Gambar Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyodono Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta. *Skripsi*. Universitas muhammadiyah Surakarta.
- Ismawati, Esti. 2010. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kencana, Silkia Puspita. 2010. *Strategi Pembelajaran Inquiring Minds Want to Know (Menggali Pikiran yang Ingin Tahu) dan True or False (Benar atau Salah) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi pada Pokok Bahasan Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.